



Il gioco di percezione visiva per la famiglia

L'oggetto del gioco è identificare un **SET** di 3 carte da 12 carte posizionate a faccia in su sul tavolo. Ciascuna carta ha quattro caratteristiche, che possono variare come segue:

Forma	Colore	Numero	Riempimento
 ovali	 rosso	 uno	 tinta unita
 ghirigori	 viola	 due	 strisce
 diamanti	 verde	 tre	 contorno

Un **SET** è formato da 3 carte in cui ciascuna delle caratteristiche delle carte (*Forma*, *Colore*, *Numero* e *Riempimento*), osservata una a una, è la *stessa* o è *diversa* su tutte le carte. Tutte le caratteristiche devono soddisfare separatamente questa regola. In altre parole: la *forma* deve essere sempre la stessa o sempre diversa per tutte e 3 le carte; il *colore* deve essere sempre lo stesso o sempre diverso per tutte e 3 le carte; ecc.

Vedi ESEMPLI.

UNA REGOLA SEMPLICE: Questo è un SET?

Se 2 carte hanno la stessa caratteristica (Forma, Colore, Numero e Riempimento) e una NO, questo non è un **SET**. Per esempio, se 2 sono rosse e 1 è viola, questo non è un **SET**. Un **SET** deve avere *o tutte le caratteristiche uguali o tutte diverse* per ognuna delle caratteristiche (*Forma*, *Colore*, *Numero* e *Riempimento*).

FAMILIARIZZARE CON IL GIOCO: LIVELLO FACILE

Per iniziare a giocare, partire dal mazzo piccolo (*solo i simboli in tinta unita*). Questo elimina una caratteristica, *riempimento*. Quando si comincia ad individuare rapidamente un **SET** giocando con la versione a 3 caratteristiche, mescolare insieme i 2 mazzi per giocare con il gioco completo.

IL GIOCO

Il banco mischia le carte e ne mette 12 a faccia in su sul tavolo (*in un rettangolo*) in modo che tutti possano vederle. I giocatori rimuovono i **SET** di 3 carte da qualunque posizione sul tavolo. Ciascun **SET** viene verificato dagli altri giocatori. Se è corretto, il **SET** viene tenuto dal giocatore che segna un punto e il banco sostituisce le 3 carte con altre 3 dal mazzo. Un giocatore deve annunciare il **SET** prima di prendere le carte. Non ci sono turni, il primo giocatore che annuncia il **SET** ottiene il controllo del gioco. Dopo che un giocatore ha annunciato il **SET**, nessun altro giocatore può prendere le carte finché quel giocatore non ha finito. Il **SET** deve essere preso entro qualche secondo dopo averlo annunciato. Se un giocatore annuncia il **SET** ma non ne ha uno, o se il **SET** non è corretto, perde un punto, e le 3 carte sono riportate sul tavolo.

Se tutti i giocatori concordano che non c'è un **SET** nelle 12 carte, altre 3 carte sono posizionate a faccia in su sul tavolo. Le 3 carte non verranno sostituite quando si trova il **SET** successivo, riducendone di nuovo il numero a 12.

Il gioco continua fino all'esaurimento del mazzo. Alla fine del gioco, potrebbero rimanere carte che non formano un **SET**. Il numero di **SET** ottenuti da ciascun giocatore viene quindi contato. Viene attribuito un punto per ciascun **SET**. Il punteggio più alto vince.

Se si desidera un gioco più lungo, il mazzo passa alla persona alla sinistra del banco, e il gioco riprende mischiando il mazzo. Quando tutti i giocatori hanno fatto la parte del banco, il gioco termina. Il giocatore con il punteggio totale più alto vince.

Quando si gioca un solitario, se il giocatore non trova un **SET**, altre 3 carte vengono posizionate sul tavolo con una penalità di un **SET**. Per vincere il gioco, il giocatore deve rimuovere questa penalità trovando un **SET** sul tavolo tra le ultime 12 carte.

ESEMPI

Quelli di seguito sono **SET**:



Tutte e tre le carte hanno la *stessa forma*, lo *stesso colore*, lo *stesso numero* di simboli e hanno tutte *diversi riempimenti*.



Tutte e tre le carte hanno *diverse forme*, *diversi colori* e *diversi numeri* di simboli e hanno tutte lo *stesso riempimento*.



Tutte e tre le carte hanno *diverse forme*, *diversi colori*, *diversi numeri* di simboli e *diversi riempimenti*.

Quelli di seguito **NON** sono **SET**:



Tutte e tre le carte hanno la *stessa forma*, *colori diversi*, *stesso numero* ma **NON** hanno tutti *riempimenti diversi* (2 sono 'vuote').



Tutte e tre le carte hanno la *stessa forma*, *riempimenti diversi*, *stesso numero* ma **NON** hanno tutti *colori diversi* (2 sono 'rosse').